Journal of Islamic Early Chilhood Education
p-ISSN: 27749533 | e-ISSN : 27760731, hal. 111-126
Vol. 5, No. 2, Oktober 2024
DOI : 10.22515/abna.v5i2.8922

Nilai-Nilai Karakter dalam Film Animasi *UP* Produksi Pixar Animation Studios

Safira Marta Surya [1], Mila Faila Shofa[2], Subandji[3]
[1,2,3] Universitas Islam Negeri Raden Mas Said Surakarta
e-mail corresponden : milashofa34@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini mengangkat permasalahan mengenai meningkatnya kasus yang menunjukkan penurunan nilai karakter di Indonesia dan banyaknya tayangan film animasi dengan adegan-adegan yang bersifat destruktif. Namun, tidak semua animasi bersifat destruktif, salah satu animasi yang bersifat konstruktif dalam membangun nilai karakter bagi anak adalah animasi UP. Oleh sebab itu penelitian ini bertujuan untuk menganalisis dan mendeskripsikan nilai-nilai karakter yang terkandung dalam film animasi UP produksi Pixar Animation Studios. Penelitian ini merupakan penelitian studi kepustakaan yang meneliti tentang film animasi. Data primer yang digunakan yaitu film animasi UP Produksi Pixar Animation Studios, sedangkan data sekunder berasal dari buku. Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu dengan observasi dan dokumentasi. Dalam uji keabsahan datanya menggunakan teknik triangulasi sumber dengan membandingkan dan menganalisis data data primer dengan data sekunder. Data yang telah terkumpul kemudian dilakukan analisis dengan analisis isi atau content analysis melalui beberapa tahapan, seperti (1) memutar film animasi UP, (2)Mentransfer film ke dalam bentuk tulisan atau skenario, (3) Menganalisa isi film, dan (4)Mengklasifikasikan serta menyimpulkan nilai-nilai karakter yang terkandung. Penelitian ini dapat disimpulkan bahwa film animasi UP mengandung beberapa nilai karakter di dalamnya. Nilai karakter dalam animasi UP yaitu (1)Bersahabat, (2)Keja keras, (3) Kreatif, (4)Rasa ingin tahu, (5)Jujur, (6)Mandiri, (7)Peduli sosial, (8) Cinta damai, (9) Menghargai prestasi. Nilai-nilai karakter tersebut sangat relevan dengan perkembangan karakter anak usia dini. Oleh sebab itu, film animasi UP dapat digunakan untuk menanamkan nilai karakter bagi anak.

Kunci Kunci : Nilai Karakter, Film Animasi Up

Abstrak

This research raises the issue of the increasing number of cases showing the decline in character values in Indonesia and the large number of animated films showing destructive scenes. But, not all animations are destructive, one of the animations that is constructive in building character values for children is UP animation. Therefore, this study aims to analyze and describe the character values contained in the UP animated film produced by Pixar Animation Studios. This research is a library research study that examines animated films. The primary data used is the UP animated film produced by Pixar Animation Studios, while the secondary data comes from books. The data collection techniques used are observation and documentation. In testing the validity of the data, source triangulation techniques are used by comparing and analyzing primary data with secondary data. The data that has been collected is then analyzed by content analysis or content analysis through several stages, such as (1) showing the UP animated film, (2) transferring the film into written form or scenarios, (3) analyzing the contents of the film, and (4) classifying as well as summarizing the values of the characters contained. From this study it can be concluded that the UP animated film contains several character values in it. Character values in UP animation are (1) Friendly, (2) Hard work, (3) Creative, (4) Curiosity, (5) Honest, (6) Independent, (7) Social care, (8) Love peace, (9) Appreciate Achievement. These character values are very relevant to the character development of early childhood. Therefore, UP animated films can be used to instill character values for children.

Keyword : Character Value, Film Animation UP

Journal of Islamic Early Chilhood Education
p-ISSN: 27749533 | e-ISSN : 27760731, hal. 111-126
Vol. 5, No. 2, Oktober 2024
DOI : 10.22515/abna.v5i2.8922

PENDAHULUAN

Abad ke-21 merupakan era digital dimana manusia mengalami berbagai perubahan dari abad sebelumnya (Wijaya, Sudjimat, & Nyoto, 2016). Pada masa ini manusia tidak dapat lepas dari teknologi, sebab teknologi sudah menjadi kebutuhan dasar. Kemajuan teknologi akan memberikan pengaruh pada moral masyarakat. Hal tersebut dapat menentukan apakah suatu bangsa mengalami kemajuan atau kemunduruan.

Teknologi (*gadget*) merupakan hasil inovasi terbaru dengan fungsi yang lebih praktis untuk mempermudah kehidupan manusia (Miranti & Putri, 2021). Penggunan gadget di Indonesia sudah cukup tinggi. Databoks (2023) memaparkan data dari badan pusat statistik (BPS) tahun 2022, dimana pengguna *gadget* (*smartphone*) pada balita 0-4 tahun sebanyak 25,5% dan usia 5-6 tahun sebanyak 52,76%. Selanjutnya sebanyak 18,79% anak usia balita sudah mengakses internet dan sebanyak 39,97% anak usia 5-6 tahun sudah mengakses internet. Paparan data tersebut menunjukkan tingginya penggunaan gadget pada anak usia dini.

Penggunaan gadget yang cukup tinggi pada anak akan memberikan berbagai pengaruh dalam kemampuan anak. Menurut Pebriana penggunaan gadget yang berlebihan dapat mempengaruhi kemampuan interaksi sosial anak terhadap lingkungan di sekitarnya (Miranti et al., 2021). Padahal interaksi sosial sangat diperlukan dalam perkembangan karakter anak. Karakter baik harus mulai ditanamkan sejak anak masih kecil. Tentunya penanaman karakter dapat dilakukan dengan berbagai media, salah satunya melalui film animasi. Film animasi dipilih karena kebanyakan tokoh utamanya merupakan seorang anak, dimana hal tersebut sesuai dengan pasar mereka. Film animasi menjadi salah satu sarana hiburan dan telah banyak digemari, baik oleh anak-anak maupun orang dewasa.

Film memberikan berbagai dampak bagi penontonnya, baik dampak positif maupun negatif. Dampak positif film animasi adalah adanya pesan-pesan moral yang terkandung di dalamnya. Dampak negatif dari film animasi adalah apabila di dalam animasi tersebut terdapat unsur kekerasan atau tindakan menyimpang yang dikhawatirkan akan dicontoh oleh anak. Oleh sebab itu peran orang tua sangat diperlukan dalam memberi tontonan yang edukatif bagi anak.

Film animasi banyak digemari oleh anak karena lebih menarik dan memuat nilai-nilai karakter baik yang dapat ditiru anak. Salah satu film animasi yang baik dan kaya akan nilai-nilai karakter adalah animasi *UP*. *UP* merupakan film animasi petualangan yang diproduksi oleh Pixar Animation Studios pada tahun 2009 dan dirilis oleh Walt Disney Pictures. Film ini disutradari oleh Pete Docter dan Bob Peterson.

Journal of Islamic Early Chilhood Education
p-ISSN: 27749533 | e-ISSN : 27760731, hal. 111-126
Vol. 5, No. 2, Oktober 2024
DOI : 10.22515/abna.v5i2.8922

Animasi UP memperoleh berbagai penghargaan pada ajang Academy Awards ke-82 untuk kategori animasi terbaik sepanjang masa. Tidak hanya itu animasi ini juga memperoleh berbagai ulasan positif dari situs *Rotten Tomatoes* dan memperoleh rating yang cukup tinggi dalam situs *IMDb*. Pada film animasi *UP* menceritakan tentang petualangan seorang kakek yang bernama Carl dan penjelajah hutan junior yang bernama Russel. Carl baru saja kehilangan sang istri, Ellie. Semasa hidup sang istri, Carl belum sempat mewujudkan impian istrinya untuk pergi ke Paradise Falls. Setelah istrinya wafat Carl berusaha mewujudkan impian mendiang istrinya ke Paradise Falls. Petualangan Carl sangat unik, alih-alih menggunakan pesawat, Carl justru menerbangkan rumahnya dengan balon-balon helium.

Petualangan Carl menuju Paradise Falls dipenuhi oleh kejutan dan tantangan. Dimulai dari Russel yang ikut terbawa di rumah terbanganya hingga ia harus menghadapi idola masa kecilnya yang terobsesi dengan burung eksotis Paradise Falls. Pada akhir cerita rumah Carl dan Ellie berhasil mendarat di Paradise falls sesuai impian sang istri. Selanjutnya Russel mendapat lencana terakhirnya sebagai penjelajah hutan dan Carl yang memulai petualangan baru dalam hidupnya. Film animasi *UP* mengandung banyak nilai karakter yang cocok untuk ditanamkan pada anak usia dini. Contoh nilai-nilai karakter yang terdapat dalam animasi *UP*, yaitu bersahabat/komunikatif, peduli sosial, menghargai prestasi, cinta damai.

Berdasarkan latar belakang tersebut penulis tertantang untuk menganalisis film animasi UP terhadap perkembangan karakter yang terkandung dalam film tersebut. Dalam film tersebut mengandung konflik tokoh utama yang dapat kita ambil nilai positifnya dijadikan sebagai bahan edukasi yang positif dan mudah dipahami anak-anak. Oleh karena itu penulis memutuskan memilih judul nilai-nilai karakter yang terkandung dalam film animasi UP.

METODE

Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif yang dilakukan dengan studi kepustakaan atau library research. Studi kepustakaan mengumpulkan data melalui berbagai sumber, seperti buku, literatur, karya ilmiah, serta berbagai laporan penelitian (Muhammad, 2011). Sumber data dalam penelitian ini terdiri dari sumber data primer dan sumber data sekunder. Sumber data primer berasal dari film animasi UP produksi Pixar Animation Studios.

Selanjutnya sumber data sekunder berasal dari beberapa buku yang relevan dengan penelitian yang sedang dilakukan. Pengumpulan data menjadi langkah utama dalam penelitian. Hal ini dikarenakan dalam sebuah penelitian tujuan utamanya ialah untuk memperoleh data (Hardani, 2020). Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik observasi dan dokumentasi.

Journal of Islamic Early Chilhood Education
p-ISSN: 27749533 | e-ISSN : 27760731, hal. 111-126
Vol. 5, No. 2, Oktober 2024
DOI : 10.22515/abna.v5i2.8922

Observasi merupakan teknik mengumpulkan data dengan ciri spesifik yang tidak hanya mengamati manusia, teapi juga obyek lain (Sugiyono, 2019). Dalam penelitian ini dilakukan teknik observasi untuk mengamati dan meneliti dialog serta adegan yang terdapat dalam film animasi UP. Teknik selanjutnya merupakan dokumentasi yang dilakukan dengan menyimak dan mencatat. Maksudnya, peneliti akan menyimak secara seksama keseluruhan sturktur film animasi UP. selanjutnya peneliti akan mencatat berbagai temuan yang berkaitan dengan nilai-nilai karakter dalam film animasi UP.

Keabsahan data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu dengan triangulasi, lebih tepatnya triangulasi sumber. Triangulasi sumber digunakan untuk menguji kredibilitas data yang dilakukan dengan mengecek data yang diperoleh dari berbagai sumber (Sugiyono, 2019). Penelitian ini menguji data berupa nilai-nilai karakter yang terdapat dalam film animasi UP produksi Pixar Animation Studios. Pengecekan keabsahan data dilakukan dengan memanfaatkan berbagai data kepustkaan untuk melakukan perbandingan dan analisis terhadap sumber data primer.

Data yang telah terkumpul selanjutnya akan dianalisis dengan teknik analisis isi *(content analysis)*. Teknik analisis ini digunakan untuk menarik kesimpulan dengan menemukan karakteristik pesan dan dilakukan secara obyektif dan sistematis(Moleong, 2016). Langkah analisis dalam penelitian ini, yaitu:

1. Langkah deskripsi, dengan menguraikan cuplikan-cuplikan adegan yang ada dalam animasi up yang berkaitan dengan nilai-nilai karakter.
2. Langkah interpretasi, yaitu menjelaskan cuplikan-cuplikan adegan yang terdapat dalam animasi *UP* yang berkaitan dengan nilai- nilai karakter.
3. Langkah kesimpulan, yaitu mengambil kesimpulan dari cuplikan-cuplikan adegan yang ada dalam animasi *UP* yang berkaitan dengan nilai-nilai karakter.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini meneliti tentang nilai-nilai karakter yang terkandung dalam film animasi *UP* produksi Pixar Animation Studios. Hasil temuan nilai-nilai karakter yang terdapat dalam film animasi *UP* akan dianalisis dengan berbagai data sekunder yang relevan dengan penelitian ini.

A. Nilai-nilai Karakter Dalam Film Animasi *UP* Produksi Pixar Animation Studios

UP merupakan film animasi yang dibuat dengan teknik CGI yang diproduksi oleh Pixar Animation Studios dan dirilis oleh Walt Disney Pictures. Animasi ini disutradari oleh Pete Docter dan Bob Peterson yang menggandeng sejumlah artis terkenal sebagai pengisi suaranya. UP menceritakan petualangan kakek tua bernama Carl ke Paradise Falls untuk mewujudkan impiannya dan mendiang sang istri. Ia pergi ke Paradise Falls dengan cara kreatif, yaitu mengikat puluhan ribu balon helium di rumahnya, sehingga rumahnya dapat terbang

Journal of Islamic Early Chilhood Education
p-ISSN: 27749533 | e-ISSN : 27760731, hal. 111-126
Vol. 5, No. 2, Oktober 2024
DOI : 10.22515/abna.v5i2.8922

seperti balon udara. Dalam perjalanannya ini ia ditemani oleh anak penjelajah alam junior yang tidak sengaja ikut terbawa. Setibanya di Paradise Falls Carl dan Russel memiliki misi lain, yaitu menyelamatkan Kevin dari kejaran Muntz. Muntz merupakan seorang ilmuwan yang terobsesi dengan Kevin (burung eksotis dari Paradise Falls).

Film animasi *UP* memiliki nilai-nilai karakter yang terkandung di dalamnya. Nilai-nilai karakter dalam animasi *UP*, yaitu:

1. Bersahabat/Komunikatif

   Bersahabat atau komunikatif menurut Kementrian Pendidikan Nasional tahun 2010 merupakan sebuah tindakan yang memperlihatkan rasa senang berbicara, bergaul dan bekerja sama dengan orang lain (Wibowo, 2013).

   Adegan yang menunjukkan nilai karakter bersahabat atau komunikatif dalam animasi *UP*, yaitu :

   a. Persabatan Carl dan Ellie

Gambar 1. Adegan Persahabatan Carl dan Ellie

Adegan di atas terdapat pada menit 00.33.03. Dalam adegan tersebut terlihat adanya sikap persahabatan yang ditunjukkan oleh Ellie dimana ia mengajak Carl untuk bergabung ke dalam klubnya meskipun saat itu mereka baru pertama kali bertemu.

   b. Persahabatan Russel dan Kevin

Gambar 2. Adegan Persahabatan Russel dan Kevin

Adegan persahabatan Russel dan Kevin terdapat pada menit 00.37.37. Dalam adegan di atas Russel dan Kevin menunjukkan sikap bersahabat. Mereka terlihat sangat akrab padahal baru pertama bertemu. Hal tersebut hingga membuat Russel ingin memelihara Kevin.

2. Nilai Karakter Kerja Keras

   Nilai karakter kerja keras merupakan perilaku yang menunjukkan upaya sungguh-sungguh dalam mengatasi berbagai hambatan agar dapat

Journal of Islamic Early Chilhood Education
p-ISSN: 27749533 | e-ISSN : 27760731, hal. 111-126
Vol. 5, No. 2, Oktober 2024
DOI : 10.22515/abna.v5i2.8922

menyelesaikan tugas dengan sebaik-baiknya (Mustari & Rahman, 2014). Nilai karakter kerja keras dalam animasi *UP* yaitu:

a. Kegigihan Russel dalam menawarkan bantuan

Gambar 3. Adegan Russel Menawarkan Bantuan Kepada Carl

Adegan tersebut terdapat pada menit 00.20.45. Dalam adegan tersebut Russel menawarkan bantuannya kepada Carl sebagai tugas terakhirnya menjadi penjelajah hutan junior. Meskipun Russel menerima berbagai penolakan dari Carl, namun Russel tetap gigih menawarkan bantuannya agar ia dapat menyelesaikan tugas terakhirnya sebagai penjelajah alam dengan baik.

b. Kerja keras Ellie dan Carl dalam menabung

Gambar 4. Adegan Carl dan Ellie Menabung

Adegan tersebut terdapat dalam menit 00.09.10. Carl dan Ellie menunjukkan sikap kerja keras dalam menabung untuk mewujudkan impian mereka pergi ke Paradise Falls. Meskipun banyak rintangan yang mereka hadapi, namun mereka tidak menyerah dan terus menabung.

3. Nilai Karakter Kreatif

Dalam draf Grand Design Pendidikan Indonesia, kreatif merupakan sikap dan perilaku yang dapat menyelesaikan masalah secara inovatif, luwes, kritis, berani mengambil keputusan dengan cepat dan tepat, menampilkan sesuatu secara luar biasa, memiliki ide baru ingin terus berubah, dapat membaca situasi dan memanfaatkan peluang baru (Samani & Hariyanto, 2013). Nilai karakter kreatif dalam animasi *UP*, yaitu:

a. Rumah terbang Carl

Gambar 5. Adegan Rumah Terbang Carl

Journal of Islamic Early Chilhood Education
p-ISSN: 27749533 | e-ISSN : 27760731, hal. 111-126
Vol. 5, No. 2, Oktober 2024
DOI : 10.22515/abna.v5i2.8922

Adegan tersebut terdapat pada menit 00.21.11. Dalam adegan ini Carl memiliki ide kreatif untuk menjelajahi Paradise Falls. ia tidak menaiki pesawat, melainkan menerbangkan rumahnya menggunakan puluhan ribu helium yang ia ikatkan di perapian rumahnya. Ide kreatif Carl tersebut berhasil membuat rumahnya terbang tinggi di langit.

b. Ide cemerlang Russel

Gambar 6. Adegan Carl Dan Russel Mebawa Rumah Dengan Berjalan

Adegan tersebut terdapat pada menit 00.33.02. Dalam adegan ini memperlihatkan Russel yang memiliki ide cemerlang. Russel mngusulkan kepada Carl untuk membawa rumahnya dengan berjalan karena rumah Carl tidak dapat terbang lagi.

4. Nilai karakter Rasa Ingin Tahu

Menurut Kemendiknas, Rasa ingin tahu merupakan sikap dan tindakan yang selalu berupaya mengetahui lebih dalam mengenai sesuatu yang dipelajari, dilihat, dan didengar (Wibowo, 2013). Nilai karakter rasa ingin tahu dalam animasi *UP* terdapat pada menit 00.36.30.

Gambar 7. Adegan Russel Menemukan Jejak Kaki

Dalam adegan tersebut Russel menunjukkan rasa ingin tahunya terhadap jejak kaki yang ia temukan. Russel mengikuti jejak kaki tersebut sambil memanggil-manggil nama Snipe (burung yang diceritakan oleh Carl). Russel terus mengikuti jejak kaki tersebut hingga ia bertemu dengan pemiliknya.

5. Nilai Karakter Jujur

Nilai karakter jujur merupakan perilaku yang didasarkan pada upaya menjadikan dirinya sebagai orang yang dapat dipercaya dalam perkataan, tindakan dan pekerjaan, baik terhadap diri sendiri maupun orang lain (Mustari et al., 2014). Nilai karakter jujur dalam animasi *UP* terdapat pada menit 00.47.23.

Journal of Islamic Early Chilhood Education
p-ISSN: 27749533 | e-ISSN : 27760731, hal. 111-126
Vol. 5, No. 2, Oktober 2024
DOI : 10.22515/abna.v5i2.8922

Gambar 8. Adegan Russel Jujur Kepada Carl

Pada adegan di atas memperlihatkan Russel yang mengungkapkan rahasianya kepada Carl. Russel mengakui bahwa dirinya tidak dapat mendirikan tenda, meskipun dirinya anggota penjelajah hutan.

6. Nilai Karakter Mandiri

Nilai karakter mandiri menurut Dyah Sriwilujeng merupakan sikap tidak bergantung pada orang lain dan memanfaatkan tenaga, fikiran, waktu untuk mewujudkan harapan dan cita-cita (Efendi & Ningsih, 2020). Nilai karakter mandiri dalam film animasi *UP* terdapat pada menit 00.35.22.

Gambar 9. Adegan Kemandirian Russel

Pada adegan tersebut terlihat Russel menggengggam beberapa helai daun dan sekop kecil. Russel akan menggunakan barang-barang tersebut untuk buang air. Dalam cerita ini Russel memiliki keberanian untuk buang air sendiri di tengah hutan. Russel tidak meminta bantuan Carl untuk menemaninya buang air.

7. Nilai Karakter Peduli Sosial

Nilai karakter peduli sosial merupakan sikap dan tindakan yang selalu ingin memberi bantuan kepada orang lain dan masyarakat yang membutuhkan (Yaumi, 2014). Nilai karakter dalam animasi *UP* yaitu:

a. Ellie menjenguk Carl yang sedang sakit

Gambar 9. Adegan Ellie Menjenguk Carl

Adegan tersebut terdapat pada menit 00.05.12. pada adegan tersebut terlihat Ellie menunjukkan sikap peduli sosial dengan menjenguk Carl yang tengah sakit. Tidak hanya menjenguk, Ellie juga berusaha menghibur Carl agar ia tidak merasa sedih lagi.

Journal of Islamic Early Chilhood Education
p-ISSN: 27749533 | e-ISSN : 27760731, hal. 111-126
Vol. 5, No. 2, Oktober 2024
DOI : 10.22515/abna.v5i2.8922

b. Dug menolong Carl dan Russel

Gambar 10. Adegan Dug Menolong Carl dan Russel

Adegan tersebut terdapat pada menit 01.01.42. Dalam adegan ini terlihat Dug membantu Carl dan Russel dari kejaran kawanan anjing milik Muntz. Dug berusaha menghalangi anjing-anjing tersebut dengan cara melempar batu agar Carl dan Russel dapat meloloskan diri.

c. Russel mengobati Kevin

Gambar 11. Adegan Russel mengobati Kevin

Adegan ini terdapat pada menit 01.03.20. Adegan ini memperlihatkan Russel yang tengah membantu mengobati kaki Kevin yang terluka. Kevin terluka karena berupaya menyelamatkan Carl dan Russel dari kejaran anjing Muntz. Oleh sebab itu Russel membalas jasa Kevin dengan mengobati lukanya.

8. Nilai Karakter Cinta Damai

Nilai karakter cinta damai menurut Kemendiknas merupakan suatu sikap, perkataan, dan tindakan yang menyebabkan orang lain merasa senang dan aman atas kehadiran dirinya (Wibowo, 2013). Nilai karakter cinta damai dalam animasi *UP* terdapat pada menit 01.15.07.

Gambar 12. Adegan Dug Meminta Maaf Kepada Carl

Dalam adegan tersebut Dug memiliki sikap cinta damai yang ditunjukkan melalui penyesalannya atas apa yang terjadi pada Kevin dan rumah Carl yang terbakar. Dug rela menunggu di bawah rumah Carl sebagai

Journal of Islamic Early Chilhood Education
p-ISSN: 27749533 | e-ISSN : 27760731, hal. 111-126
Vol. 5, No. 2, Oktober 2024
DOI : 10.22515/abna.v5i2.8922

bentuk penyesalannya. Ia juga meminta maaf kepada Carl dan menginginkan Carl menjadi majikannya.

9. Nilai Karakter Menghargai Prestasi

Nilai karakter menghargai prestasi diartikan sebagai sikap dan tindakan yang mendorong dirinya untuk menghasilkan sesuatu yang berguna bagi masyarakat, mengakui, dan menghargai keberhasilan orang lain (Asmani, 2011). Nilai karakter menghargai prestasi dalam animasi *UP* terdapat pada menit 01.27.37.

Gambar 12. Adegan Penyematan Lencana Russel

Adegan ini menceritakan Russel yang berhasil mendapatkan lencana terakhirnya sebagai penjelajah alam. Penyematan lencana dilakukan oleh Carl sebagai tanda terima kasih karena telah membantunya berpetualang di Paradise Falls. tidak hanya itu, Carl memberikan lencana milik Ellie sebagai bentuk apresiasinya terhadap Russel.

Berdasarkan paparan data sebelumnya terdapat beberapa nilai karaker dalam animasi *UP*. Nilai-nilai karakter tersebut, antara lain yaitu:

1. Bersahabat/Komunikatif

Tabel 1. Nilai Karakter Bersahabat/Komunikatif

Adegan	Dialog
Adegan pada menit 00.33.03	Ellie : "Apa yang kau lakukan?" Ellie : "Tidak tahu ini klub khusus?" Ellie : "Hanya penjelajah yang boleh masuk. Bukan sembarang anak di jalan dengan helm dan kacamata terbang. Ellie : "Kau pikir kau pantas memakainya?" Ellie : "Baiklah kau boleh ikut. Selamat bergabung!"
Adegan pada menit 00.37.37	Russel : "Boleh kita pelihara? Akan kuberi makan, ku ajak jalan-jalan, dan ku bersihkan kandangnya."

Dua adegan di atas menunjukkan adanya nilai-nilai karakter bersahabat atau komunikatif dalam film animasi *UP*. Hal tersebut sesuai dengan maksud Kemendiknas dalam (Wibowo, 2013). Kedua adegan di atas menunjukkan sikap dan perilaku karakternya yang mudah bergaul

Journal of Islamic Early Chilhood Education
p-ISSN: 27749533 | e-ISSN : 27760731, hal. 111-126
Vol. 5, No. 2, Oktober 2024
DOI : 10.22515/abna.v5i2.8922

dan bersahabat dengan orang baru. Nilai karakter bersahabat atau komunikatif dalam animasi UP tidak hanya menunjukkan karakter bersahabat dengan manusia saja, tetapi juga dengan makhluk lainnya (hewan dan pohon). Hal ini dapat memberikan pengertian pada penontonnya agar dapat menghargai makhluk hidup lainnya.

Nilai karakter bersahabat atau komunikatif dapat diajarkan pada anak. Hal ini bertujuan agar anak dapat dengan mudah bergaul atau bersahabat dengan siapapun tanpa membeda-bedakan, termasuk dengan orang yang baru ditemuinya. Sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Nurul nilai karakter bersahabat dalam film UP ini menunjukkan rasa senang bergaul, berbicara dan mudah akrab dengan orang yang ditemuinya(Sukartiningsih, n.d.).

2. Kerja Keras

Tabel 2. Nilai Karakter Kerja Keras

Adegan	Dialog
Adegan pada menit 00.20.45	Russel : "Selamat siang. Namaku Russel dan aku penjelajah alam liar dari unit 54, sub unit 12. Butuh bantuanku tuan?" Carl : "Tidak." Russel : "Aku bisa membantumu menyebrang halamanmu." Carl : "Tidak." (Russel tetap mencoba menawarkan bantuannya). Carl : "Jadi kau mau membantu orang tua?" Russel : "Ya! Agar aku bisa menjadi penjelajah alam senior."
Adegan pada menit 00.09.10	Adegan tanpa dialog

Dari dua adegan di atas menunjukkan bahwa animasi *UP* memiliki nilai karakter kerja keras. Hal tersebut sesuai dengan maksud Mustari dan Rahman (2014) serta sesuai dengan rumusan nilai karakter kerja keras oleh Kemendiknas dalam (Wibowo, 2013). Dalam animasi ini sikap para tokohnya menunjukkan adanya kerja keras dalam menyelesaikan tugas seperti Russel yang gigih ingin membantu Carl untuk melaksnakan tugas terakhirnya sebagai penjelajah hutan. Tidak hanya itu animasi ini juga menunjukkan nilai karakter kerja keras dalam mewujudkan impian, dimana terlihat dalam adegan Carl dan Ellie yang menabung untuk pergi ke Paradise Falls. Nilai karakter kerja keras menjadi salah satu nilai

Journal of Islamic Early Chilhood Education
p-ISSN: 27749533 | e-ISSN : 27760731, hal. 111-126
Vol. 5, No. 2, Oktober 2024
DOI : 10.22515/abna.v5i2.8922

karakter yang harus ditanamkan sejak usia dini. Nilai ini akan memberi pemahaman bahwa apabila menginginkan sesuatu harus melalui setiap prosess dan kerja keras.

3. Kreatif

Tabel 3. Nilai Karakter Kreatif

Adegan	Dialog
Adegan pada menit 00.21.11	Carl : "Sampai jumpa, semua!" Carl : "Nanti ku kirim kartu pos dari Paradise Falls."
Adegan pada menit 00.33.02	Russel : "Kalau ku bantu sampai kesana, kau mau menyetujui lencanaku?" Carl : "Apa yang kau bicarakan?" Russel : "Kita bisa membawa rumahmu dengan berjalan." Carl : "Dengan berjalan?" Russel : "Ya. Kita sudah menurunkannya. Kita bawa berjalan ke sana seperti dalam pawai."

Kreatif merupakan perilaku seseorang ketika dalam melakukan sesuatu selalu mendapatkan cara, ide, maupun hasil kemudian dikembangkan(Maulana & Mayar, 2019). Dari adegan di atas terlihat adanya nilai karakter kreatif dalam film animasi *UP*. Pada menit 00.21.11 tokoh Carl menunjukkan contoh nilai karakter kreatif dengan menerbangkan rumahnya menggunakan puluhan ribu balon helium. Selanjutnya pada menit 00.33.02 tokoh Russel menunjukkan nilai karakter kreatif dengan memberi ide untuk membawa rumah Carl dengan berjalan.

Dari dua adegan di atas tokoh Carl dan Russel sama-sama menunjukkan contoh nilai karakter kreatif sesuai dengan draf Grand Design Pendidikan Indonesia dalam Samani dan Hariyanto (2013). Meskipun adegan tersebut terlihat imajinatif bagi orang dewasa, namun bagi anak adegan tersebut berpengaruh bagi kemampuan imajinatifnya. Dengan kata lain daya imajinatif anak dapat berkembang dan anak mampu berpikir kreatif dalam mengatasi masalahnya dengan cara baru.

Journal of Islamic Early Chilhood Education
p-ISSN: 27749533 | e-ISSN : 27760731, hal. 111-126
Vol. 5, No. 2, Oktober 2024
DOI : 10.22515/abna.v5i2.8922

4. Rasa Ingin Tahu

Tabel 4. Nilai Karakter Rasa Ingin Tahu

Adegan	Dialog
Adegan pada menit 00.36.30	Russel : "Jejak?" Russel : "Snipe?" Russel: "Kemarilah, Snipe."

Dalam adegan ini Russel mengikuti jejak kaki yang ditemukannya. Ia juga berusaha mencari pemilik jejak kaki tersebut. Dari adegan ini menunjukkan adanya nilai karakter rasa ingin tahu dalam animasi *UP* sebagai mana dimaksudkan oleh Kemendiknas dalam Wibowo (2013). Adegan ini secara tidak langsung memberi pesan terhadap penontonnya terutama anak-anak untuk selalu menumbuhkan rasa ingin tahu. Dengan memiliki rasa ingin tahu yang tinggi maka akan semakin banyak wawasan yang diperoleh.Bagi anak uisa dini nilai karakter rasa ingin tahu dapat mendorong keinginan anak dalam mencari tahu, sehingga kreativitas anak dapat terpacu.

5. Jujur

Tabel 5. Nilai Karakter Jujur

Adegan	Dialog
Adegan pada menit 00.47.23	Russel : Mau tahu rahasia?" Carl : "Tidak." Russel : "Baik, ini ceritanya. Aku belum pernah mendirikan tenda. Itu rahasianya."

Dalam adegan ini terlihat Russel yang mengaku pada Carl bahwa ia tidak dapat mendirikan tenda. Hal ini menunjukkan adanya nilai karakter jujur dalam animasi *UP* sebagaimana yang dimaksudkan oleh Mustari dan Rahman (2014). Pentingnya karakter jujur akan menjadikan seseorang dapat dipercaya dalam perkataan maupun perbuatan. Penanaman karakter jujur pada anak dapat dilakukan melalui pembiasaan orangtua yang mencontohkan perilaku jujur. Tidak hanya itu pemberian tontonan yang berkualitas dan mengandung kejujuran juga dapat melatih anak untuk bersikap jujur. Apabila anak telah bersikap atau berkata jujur maka harus diapresiasi agar anak terbiasa untuk jujur.

Journal of Islamic Early Chilhood Education
p-ISSN: 27749533 | e-ISSN : 27760731, hal. 111-126
Vol. 5, No. 2, Oktober 2024
DOI : 10.22515/abna.v5i2.8922

6. Mandiri

Tabel 6. Nilai Karakter Mandiri

Adegan	Dialog
Adegan pada menit 00.35.22	Russel : "Sikuku sakit dan aku mau buang air besar." Carl : "Lima menit lalu aku sudah tanya mau bang air atau tidak." Russel : "Tadi aku belum mau. Aku tak mau jalan lagi. Tolong berhenti." Carl : "Sekarang pergilah ke semak-semak dan buang air!" Russel : "Baik, pegang barang-barangku

Dalam adegan ini terlihat Russel yang berani buang air sendiri di tengah hutan tanpa ditemani Carl. Adegan tersebut menunjukkan adanya nilai karakter mandiri dalam film animasi *UP* sesuai dengan pendapat Dyah Sri Wilujeng dalam Efendi dan Ningsih (2020). Karakter mandiri penting ditanamkan sejak usia dini. Pada usia tersebut anak banyak melakukan kegiatan, sehingga dengan menanamkan kemandirian akan bermanfaat untuk memupuk tanggung jawab, berani mengambil keputusan sendiri, mampu menyelesaikan masalah.

7. Peduli Sosial

Tabel 7. Nilai Karakter Peduli Sosial

Adegan	Dialog
Adegan pada menit 00.05.12	Ellie : "Hei, sepertinya kau butuh penyemangat. Akan ku tunjukkan sesuatu
Adegan pada mnit 01.01.42	Dug : "Cepat, tuan! Akan ku tahan mereka." Dug : "Berhenti, kalian!" (Sambil melempar batu ke arah teman-temannya)."
Adegan pada meit 01.03.20	Russel : "Jangan, Kevin! Berbarng saja." Russel membalut luka Kevin dengan perban.

Adegan pada menit 00.05.12 menunjukkan tokoh Ellie yang menjenguk Carl. Selanjutnya pada adegan menit 01.01.42 tokoh Dug menunjukkan sikap peduli sosial dengan membantu Carl dan Russel lolos dari kejaran anjing milik Muntz. Kemudian pada adegan di menit 01.03.20

Journal of Islamic Early Chilhood Education
p-ISSN: 27749533 | e-ISSN : 27760731, hal. 111-126
Vol. 5, No. 2, Oktober 2024
DOI : 10.22515/abna.v5i2.8922

tokoh Rusel membantu mengobati luka Kevin. Ketiga adegan tersebut menunjukkan contoh nilai karakter peduli sosial sesuai dengan pendapat Yaumi (2014).

Adegan-adegan tersebut memberi pesan untuk saling menerapkan sikap peduli dan peka terhadap sesaama, karena pada dasarnya manusia merupakan makhluk sosial. Pembiasaan peduli sosial dapat dilakukan sejak usia dini. Dengan pembiasaan peduli sosial pada anak dapat melatih kemampuan empati, menghargai keberagaman, hingga mengajarkan keterampilan sosial.

8. Cinta Damai

Tabel 8. Nilai Karakter Cinta Damai

Adegan	Dialog
Adegan pada menit 01.15.07	Carl : "Dug!" Dug : "Aku bersembunyi di bawah berandamu sebab aku menyayangimu." Carl : "Boleh aku bersamamu?" Dug : "Kau bertanya padaku? Ya, kau anjingku dan aku majikanmu." Dug : "Kau majikanku? Asyik! Asyik!"

Pada adegan di atas memperlihatkan Dug yang mengungkapkan penyesalan sekaligus rasa sayangnya kepada Carl. Ia merasa bersalah karena tidak sengaja membuat rumah Carl terbakar. Akhirnya Dug berupaya meminta maaf kepada Carl. Dari adegan tersebut menunjukkan adanya nilai karakter cinta damai dalam animasi *UP* sesuai dengan Kemendiknas dalam Wibowo (2013).

Dari adegan Dug dan Carl ini memberi pesan kepada penontonnya untuk menerapkan sikap cinta damai. Karena dengan sikap cinta damai dapat menjadikan seseorang mampu menghargai perbedaan di sekitarnya.

9. Menghargai Prestasi

Tabel 9.Nilai Karakter Menghargai Prestasi

Adegan	Dialog
Adegan pada menit 01.27.37	Carl : "Russel untuk membantu orang tua dan untuk melakukan lebih dari tugasnya, aku ingin memberi penghargaan tertinggi kepadamu, lencana Ellie." Russel : "Wow."

Dalam adegan ini menunjukkan tokoh Russel yang berhasil mendapatkan lencana terakhirnya karena telah melaksanakan tugas dengan baik. Ia diberi lencana tertinggi milik Ellie oleh Carl. Adegan tersebut menunjukkan adanya nilai karakter menghargai prestasi dalam animasi *UP* sebagaimana yang dimaksudkan oleh Asmani (2011).

p-ISSN: 27749533 | e-ISSN : 27760731, hal. 111-126
Vol. 5, No. 2, Oktober 2024
DOI : 10.22515/abna.v5i2.8922

Karakter menghargai prestasi menjadi salah satu karakter yang harus diterapkan sejak dini. dengan menghargai prestasi sama dengan menghargai jerih payah usaha, ciptaan, serta pemikiran orang lain.

KESIMPULAN

Pada penelitian ini dapat disimpulkan bahwa terdapat berbagai nilai-nilai karakter dalam film animasi UP produksi Pixar Animation Studios. Nilai-nilai karakter tersebut, yaitu bersahabat, kerja keras, kreatif, rasa ingin tahu, jujur, mandiri, peduli sosial, cinta damai, menghargai prestasi. Berbagai nilai karakter yang telah ditemukan dapat dijadikan sebagai media dalam menanamkan karakter pada anak usia dini.

REFERENSI

Asmani, J. M. (2011). *Buku Panduan Internalisasi Pendidikan Karakter di Sekolah*. Diva Press.

Efendi, Rinja, dan A. R. N. (2020). *Pendidikan Karakter di Sekolah*. Qiara Media.

Hardani. (2020). *Metode Penelitian Kualitatif & Kuantitatif*. CV. Pustaka Ilmu Group.

Maulana, I., & Mayar, F. (2019). Pengembangkan kreativitas anak usia dini di era revolusi 4.0. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, *3*(3), 1141–1149.

Miranti, P., & Putri, L. D. (2021). Waspadai Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Sosial Anak Usia Dini. *Jurnal Cendekiawan Ilmiah*, *6*(1).

Moleong, L. J. (2016). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. PT Remaja Rosdakarya.

Muhammad. (2011). *Metode Penelitian Bahasa*. Ar-Ruzz.

Mustari, M., & Rahman, M. T. (2014). *Nilai Karakter: Refleksi Untuk Pendidikan*. PT Raja Grafindo Persada.

Samani, M., & Hariyanto. (2013). *Pendidikan Karakter*. PT Remaja Rosdakarya.

Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Alfabeta.

Sukartiningsih, W. (n.d.). *NILAI-NILAI KARAKTER DALAM FILM ANIMASI UP DAN RELEVANSINYA DENGAN PENDIDIKAN KARAKTER SISWA SEKOLAH DASAR*.

Wibowo, A. (2013). *Pendidikan Karakter Berbasis Sastra (Internalisasi Nilai-nilai Karaktr Melalui Pengajaran Sastra)*. Pustaka Pelajar.

Wijaya, E. Y., Sudjimat, D. A., & Nyoto, A. (2016). Transformasi Pendidikan Abad 21 Sebagai Tuntutan Pengembangan Sumber Daya Manusia Di Era Globalisasi. *Jurnal Pendidikan*, *1*, 263–278.

Yaumi, M. (2014). *Pendidikan Karakter: Landasan, Pilar, dan Implementasi*. Prenadamedia Group.